



(tłumaczenie na język polski: Andrzej Sieradzki)

Spis treści

1.0 Wprowadzenie

2.0 Składniki

- 2.1 Definicje.
- 2.2 Żetony.
- 2.3 Mapa.
- 2.4 Skala.
- 2.5 Karty i Tabele.

3.0 Sekwencja gry

- 3.1 Segment początkowy.
- 3.2 Pierwszy Impuls.
- 3.3 Drugi i następne impulsy.

4.0 Ruch

- 4.1 Procedura.
- 4.2 Ruch.
- 4.3 Restrykcje.
- 4.4 Strefy kontroli.

5.0 Stosy

- 5.1 Ograniczenia.
- 5.2 Restrykcje.
- 5.3 Przekroczenie liczby jednostek.

6.0 Zaopatrzenie

- 6.1 Sprawdzanie stanu zaopatrzenia.
- 6.2 Skutki braku zaopatrzenia.

7.0 Impulsy

- 7.1 Ograniczenia dowództw.
- 7.2 Aktywacja.
- 7.3 Formacje.
- 7.4 Brytyjskie niezdecydowanie.
- 7.5 Zatrzymanie operacji.
- 7.6 Brytyjskie wycodanie.

8.0 Walka Pancerna

- 8.1 Procedura.
- 8.2 Rezultaty.

8.3 Naprawa pojazdów.

8.4 Matylda - Kaczka.

8.5 Ograniczenia ataku.

9.0 Normalna walka

9.1 Ograniczenia ataku.

9.2 Procedura.

9.3 Rezultaty walki.

9.4 Odwroty.

9.5 Pościg po walce.

9.6 Modyfikacje walki

9.7 Ograniczenia.

10.0 Specjalne jednostki i zasady

10.1 Dowództwa.

10.2 Erwin Rommel.

10.3 Samochody pancerne.

10.4 Grupa Heckler.

10.5 Wsparcie powietrzne.

10.6 Podział jednostek.

10.7 Fortyfikacje.

10.8 Pola minowe.

11.0 Posiłki i uzupełnienia

11.1 Posiłki..

11.2 Uzupełnienia.

12.0 Zasady dodatkowe

12.1 Współpraca.

12.2 Pościg Fullera po walce.

12.3 Odwroty przez strefy kontroli.

12.4 Zróżnicowane straty.

13.0 Scenariusze

13.1 Faza wstępna

13.2 Operacja AIDA

13.3 Brytyjczycy uderzają pierwsi.

1. Wprowadzenie (wprowadzenie historyczne pominięto)

2. Składniki

Jedna mapa, 140 żetonów, instrukcja i sześciocienna kostka.

2.1 Definicje:

Aktywowane: dowództwa i jedn. poruszające się i walczące w trakcie aktualnego impulsu. Ogólnie - wylosowany znak impulsowy dowództwa będzie wyznaczał jedn., które mogą być aktywowane (7.0).

Aktywne: Jednostki, które aktualnie poruszają się i uczestniczą w walce.

Współczynnik pancerny: efektywność broni pancernej czołgów lub jednostek ppanc. Im wyższy numer tym lepszy współczynnik. To środkowy numer na żetonie.

Kontrola: Hex (heks) jest kontrolowany przez tego gracza, który jako ostatni posiadał na nim jednostkę, lub na który rozciągała się strefa kontroli jego jednostki jako ostatniej. Na początku scenariusza zasady scenariusza je określają i każdy gracz zawsze kontroluje hexy zajmowane przez jego jedn. na początku scenariusza i zazwyczaj te hexy, które znajdują się pomiędzy jego jednostkami, a brzegiem mapy (zach. dla Osi, wsch. dla aliantów).

Jedn. piesz: Jednostki, które przemieszczają się na nogach lub zwierzętach. Na potrzeby gry, wszystkie jednostki naziemne, które nie są zmechanizowane, są jednostkami pieszymi i wydają punkty ruchu według tabeli efektów terenowych (Terrain Effects Chart) w kolumnie "foot".

Zmechanizowane: Jednostki poruszające się w pojazdach kołowych lub gąsienicowych (wszystkie jednostki czołgów, samochodów

pancernych, jednostek zmotoryzowanych jakiegokolwiek typu oraz dowództwa). Jednostki te wydają punkty ruchu według tabeli efektów terenowych (Terrain Effects Chart) w kolumnie "mech".

Zasięg ruchu (zasób punktów ruchu): Maksymalny dystans jaki jednostka może pokonać w fazie ruchu wyrażony w punktach ruchu. To ostatni współczynnik na żetonie.

Jedn. nieaktywna: ta, która aktualnie nie porusza się lub nie atakuje.

Zasięg: dystans w hexach w jakim dowództwo może rozciągać zasięg wsparcia i w jakim osiągnięte jest zaopatrzenie. To pierwszy nr na żetonie dowództwa.

Poziom: Większość jednostek jest reprezentowana w kilku poziomach siły (2 lub 3). Poziomy mogą być utracone wskutek różnych zdarzeń, zwykle walki. Jeśli inaczej nie stanowi scenariusz, jedn. zaczynają z pełną siłą.

Słownik jednostek:

Foot: Jednostki piesze

Marine: piechota morska,

Engineer: inżynierijna,

Infantry: piechota,

Headquarters: Dowództwo (błąd instrukcji: dowództwo jest jednostką zmechanizowaną - patrz opis *Zmechanizowane* - wyżej).

Mechanized Units: Jednostki Zmechanizowane

Motorized Infantry: Piechota zmotoryzowana,

Motorized Engineer: Inżynierowie zmotoryzowani,

Tank: czołg - jednostki pancerne,

Armored Car: samochód(-ody) pancerne.

2.2 Żetony

Większość żetonów reprezentuje jednostki wojskowe, które brały lub mogły brać udział w kampanii. Każdemu żetonowi dowództwa odpowiada znak impulsowy, używany, jeśli chcesz przeprowadzać operacje przy jego udziale.

2.3 Mapa

Podzielona jest na ponumerowane hekсы, ustalające położenie jednostek. Tabela efektów terenowych (Terrain Effects Chart) wyjaśnia wpływ efektów różnych rodzajów terenu na ruch i walkę.

2.4 Skala

Jedna tura to jeden dzień. Jeden hex to 2,5 mili (4 km). Jednostki reprezentują brygady lub pułki (X lub III na żetonach; 1400 do 2000 ludzi) i bataliony (II na żetonie; 400 do 1200 ludzi).

3.0 Sekwencja gry

Po wybraniu scenariusza i strony konfliktu, każdy z graczy rozstawia swoje jednostki tak jak wskazuje instrukcja scenariusza. Zauważ, że wiele jednostek rozpoczyna grę jako posiłki.

Gazala 1942 jest rozgrywana w turach. Każda składa się z segmentu początkowego oraz pewnej liczby impulsów. Gracz rozgrywający dany impuls jest zwany "graczem aktywnym". Jego przeciwnik - "nieaktywnym". Jedn., które mogą się poruszać i prowadzić walkę nazywają się "aktywowanymi". Poszczególne jednostki mogą być aktywowane tylko raz w ciągu tury.

3.1. Segment początkowy.

- każdy gracz określa swój poziom dowodzenia (7.1)
- gracze mogą uzupełniać swoje jednostki, lub przywrócić te, które zostały wcześniej wyeliminowane (11.2)
- każdy określa status zaopatrzenia swoich jednostek (6.1).
- gracze umieszczają we wspólnym nieprzezroczystym pojemniku znaki impulsowe tych dowództw, które chcą aktywować.

3.2 Pierwszy impuls.

Gracz Osi wyciąga pierwszy znak impulsowy z pojemnika. To determinuje, które dowództwo jest aktywowane. Jednostki w zasięgu aktywowanego dowództwa (pierwszy numer na żetonie dowództwa), które należą do formacji danego dowództwa plus każda niezależna jednostka i inne jednostki niezależne poza zasięgiem danego dowództwa, ale w równej, lub mniejszej odległości do aktywowanego dowództwa niż do jakiegokolwiek innego dowództwa, mogą być aktywowane i przeprowadzać działania opisane niżej. Działania nie są obowiązkowe.

3.21. Faza ruchu.

- Gracz porusza jednostki aktywowane przez dowództwo stosownie do wylosowanego znaku impulsowego (również jednostki przybyłe jako posiłki). Jednostka Heckler może wylądować na brzegu, jeśli było to zaplanowane.
- Jednostki aktywowane mogą podjąć próbę przełamania pola minowego (10.8) jeśli nie poruszają się.

3.22. Faza pancerna.

- Gracz wyznacza wszystkie hexy, które będą zaatakowane w walce pancernej (8.0) i jednostki, które je zaatakują.
- każdy z graczy rzuca tyle kości ile wynosi siła pancerna (z pewnymi wyjątkami) i wprowadza w życie wyniki (patrz 8.1).

3.23. Faza walki.

- wyznacz wszystkie hexy, które będą zaatakowane.
- atakujący gracz rozdziela punkty wsparcia powietrznego (tylko racz Osi).
- przeprowadzane są indywidualne ataki w porządku wyznaczonym przez gracza oraz odwroty i awanse są wykonywane po walce jeśli warunki na to pozwalają.

3.24. Koniec impulsu.

Kiedy pierwszy impuls jest zakończony, gracz aktywny umieszcza znak impulsowy na swojej tabeli impulsów w najbardziej na lewo położonym kwadracie, losuje następny znak impulsowy z pojemnika i gracz wskazany znakiem wykonuje sekwencję wyżej opisaną (3.21-3.23).

3.3 Drugi i następne impulsy.

Kiedy drugi i następny impuls są zakończone, aktywny gracz rzuca kością w celu określenia czy dana tura się kończy. Jeśli rezultat rzutu jest równy lub niższy niż numer w kwadracie zawierającym aktualnie zagrany znak impulsowy, aktywacja tego gracza w danej turze kończą się. Jego przeciwnik kontynuuje losowanie znaków impulsowych (odrzucając jakiegokolwiek znaki gracza przeciwnego), dopóki sam nie wyrzuci na kości zakończenia tury, albo wyciągnie już wszystkie znaki impulsowe. Wówczas wszystkie znaki impulsowe wracają do graczy, którzy je posiadają.

4.0 Ruch.

Aktywowane jednostki, o ile są w stanie, mogą się w danym impulsie poruszyć. Jednostka może być aktywowana jedynie raz na turę (wyjątek: Rommel - 10.2)). Niektóre ograniczenia stosuje się z uwagi na położenie jednostki z uwzględnieniem aktywowanego dowództwa. Ilość punktów ruchu dostępnych danej jednostce może różnić się w zależności od stanu zaopatrzenia jednostki (6.23).

4.1. Procedura.

Gracz aktywny porusza swoje jednostki jedną za drugą (lub grupę jednostek zaczynających ruch na tym samym hexie, lub zaczynających grę jako posiłki) z hexu na sąsiedni hex, wydając pkt ruchu stosownie do kosztów ruchu w tabeli ruchu.

4.11. Hexy zawierające więcej niż jedną cechę terenu lub typ terenu, są uznawane za zawierające najmniej korzystny teren z punktu widzenia ruchu, dopóki jednostka nie wejdzie na hex używając drogi lub linii kolejowej.

4.12. Jednostka nie może przekroczyć dopuszczalnej ilości pkt ruchu w pojedynczej turze, dopóki nie ruszy się o jeden hex. Pościgi i odwroty po walce nie liczą się do pkt ruchu.

4.2 Ruch

4.3 Restrykcje

4.31 Aby korzystać z dobrodziejstwa ruchu po drodze lub linii kolejowej (ścieżce) jednostka musi zaczynać ruch na hexie zawierającym drogę lub linię kolejową (ścieżkę).

4.32 Jednostki nie mogą wchodzić na hexy zajęte przez wrogie jednostki.

4.33 Jednostka nie może przekroczyć dopuszczalnej ilości pkt ruchu w pojedynczej turze, zmodyfikowanej przez poziom zaopatrzenia (6.23), dopóki nie ruszy się o jeden hex (dotyczy to także przypadku poruszenia się z jednego hexa we wrogiej strefie kontroli do innego we wrogiej SK zawierającego sojuszniczą jednostkę).

4.34 Jednostki mogą opuścić mapę (jedn. osi przez zachodnią krawędź, alianckie przez wschodnią). Takie jednostki nie mogą powrócić, lecz nie liczą się jako jednostki zniszczone.

4.4 Strefy kontroli (SK).

Obrazują oddziaływanie jednostki na bezpośrednie sąsiedztwo. Jedn., które mogą rozciągać SK czynią to we wszystkich 6 kierunkach, pod warunkiem, że ruch przez taki sąsiedni hex jest możliwy.

4.41 Jednostki, które rozciągają strefy kontroli.

Hexy zawierające co najmniej 1 pułk lub brygadę (jednostki oznaczone III lub X) lub 3 jednostki rozmiaru batalionu (oznaczone II) rozciągają SK. Każda jednostka aliancka nie będąca dowództwem rozciąga SK przez ufortyfikowane nieprzełamane pola minowe (10.8) na krawędzi hexu, niezależnie od rozmiaru jednostki. SK rozciąga się przez każdą krawędź hexu nie będącego morzem Śródziemnym lub klifem. Strefy kontroli oddziałów Osi nie rozciągają się przez nieprzełamane pola minowe.

4.42 Koszt ruchu.

Wejście we wrogą SK kosztuje 1 dodatkowy pkt ruchu i połowę nadrukowanej na żetonie ilości pkt ruchu aby ją opuścić. Jednostka nie musi zatrzymać się po wejściu we wrogą SK. Jednakże może się zdarzyć, że nie będzie w stanie wejść do niej lub z niej wyjść, nie mając odpowiedniej ilości pkt ruchu, chyba że porusza się o jeden hex (oznacza to, że bez względu na ilość pkt ruchu wymaganych do wejścia na określony hex, jednostka zawsze może się poruszyć o jeden hex - przyp. tłum.)

4.43 Ograniczenia ruchu.

Jedn. nie może wejść bezpośrednio z jednej SK do następnej, chyba że hex, na który wchodzi zajmuje jednostka sojusznicza, która się w danej turze nie poruszyła i nie poruszy. Jednostka przemieszczająca się SK-SK musi mieć wystarczającą ilość pkt ruchu by "zapłacić" za cechy terenu, na który wchodzi, chyba że porusza się o jeden hex).

5. Stosy.

Więcej niż jedna jednostka może zajmować jeden hex. Ograniczenia dotyczą ilości jednostek na hexie podczas odwrotów lub na koniec fazy ruchu lub w jakiegokolwiek fazie walki.

5.1. Ograniczenia.

Nie więcej niż 5 jednostek może zajmować 1 hex, przy czym nie więcej niż 1 z nich może być brygadą lub pułkiem. Jednakże 2 pułki lub brygady z jednej formacji i jedna inna jednostka rozmiaru batalionu mogą być obecne na hexie. Dodatkowo jedno dowództwo może być na takim hexie obecne. Jakikolwiek dodatkowe dowództwo jest traktowane jako jednostka rozmiaru batalionu.

5.2 Restrykcje.

Ograniczenia stosów stosuje się wyłącznie do gracza aktywnego na koniec ruchu oraz do obu graczy na koniec walki. Jednostki wykraczające poza dopuszczalne ilości w tych momentach są eliminowane (wyboru dokonuje przeciwnik).

5.3 Przekroczenie liczby jednostek.

Jednostki nie mogą zakończyć pościgu (9.5) po walce przekraczając limit stosu ani nie mogą przekroczyć limitu w żadnym momencie podczas odwrotu (9.4).

6. Zaopatrzenie.

Zaopatrzenie jest sprawdzane dwukrotnie podczas tury. Dla wszystkich jednostek podczas segmentu początkowego i dla wszystkich jednostek aktywowanych na początku każdego impulsu. Aby funkcjonować w pełni podczas tury, jednostka musi być zaopatrzona.

6.1 Sprawdzanie stanu zaopatrzenia.

6.11 Segment początkowy.

Obydwaj gracze sprawdzają stan zaopatrzenia wszystkich jednostek podczas segmentu początkowego. Aby posiadać zaopatrzenie jednostka musi móc poprowadzić linię (6.13) do sojuszniczego dowództwa. Dowództwo z kolei musi móc poprowadzić linię do sojuszniczego źródła zaopatrzenia (jakakolwiek droga wiodąca do zachodniej krawędzi mapy (dla Osi)) lub do krawędzi wschodniej lub do Tobruku - hex 2422 - dla Aliantów). Jeśli nie jest to możliwe, ale linia do sojuszniczego dowództwa może być poprowadzona, niezależnie od zdolności poprowadzenia linii zaopatrzenia, jednostka nie jest zaopatrzona (Unsupplied). Jeśli nawet to nie jest możliwe - jednostka jest odizolowana (Isolated).

6.12 Jednostki aktywowane.

Zaopatrzenie jest sprawdzane ponownie na początku każdego impulsu. Aby posiadać zaopatrzenie jednostka musi być zaopatrzona w segmencie początkowym i poprowadzić linię zaopatrzenia do sojuszniczego dowództwa aktywowanego w danym impulsie, które samo jest zaopatrzone. Ta linia zaopatrzenia musi liczyć nie więcej hexów niż zasięg danego dowództwa. Jeśli nie jest to możliwe, jednostka jest niezaopatrzona. Uwaga: aktywowana jednostka nie musi być w zasięgu aktywowanego dowództwa w momencie rozpoczęcia walki, a jedynie na początku impulsu. Status jednostki nie zmienia się, jeśli aktywowana jednostka zaczyna impuls niezaopatrzona lub izolowana.

6.13 Linie zaopatrzenia

Wszystkie hexy leżące na linii zaopatrzenia musi być wolna od wrogich jednostek lub ich stref kontroli, chyba że hex jest zajmowany przez jednostkę sojuszniczą. Linie zaopatrzenia Osi nie mogą przebiegać przez nieprzełamane zaminowane linie hexów (ale mogą przebiegać przez linie hexów stanowiących fortyfikacje). Każda linia musi składać się z hexów, które może przekroczyć jednostka piechoty (foot) i nie może zawierać hexów lub stron hexów niedostępnych.

6.14 Wskaźniki statusu.

Umieść wskaźnik dowództwa awerssem do góry jeśli jest zaopatrzone lub rewerssem jeśli jest niezaopatrzone. Zaznacz status jednostki przez znacznik Isolated/Unsupplied.

6.15 Brak ciężarówek

Linie zaopatrzenia Osi biegnące od dowództwa do źródła zaopatrzenia nie mogą być dłuższe niż 20 hexów.

6.2 Skutki braku zaopatrzenia.

6.21 Siła ataku jednostki niezaopatrzonej wynosi 1/2 (zaokr. w górę),

Siła ataku jednostki izolowanej wynosi 1/4 (zaokr. w górę),

Siła obrony jednostki izolowanej wynosi 1/2 (zaokr. w górę).

6.22 Siła pancerna jedn. niezaopatrzonej i izolowanej wynoszą 1/2 (zaokr. w górę).

6.23 Zasięg ruchu jedn. niezaopatrzonej lub izolowanej zmechanizowanej wynosi 1/2 (zaokr. w górę).

7. Impulsy.

Na początku każdej tury gracze decydują które dowództwa będą próbowali aktywować poprzez umieszczenie odpowiadających im znaków impulsowych w pojemniku. Kiedy odpowiedni znak jest wylosowany, jego gracz przeprowadza operacje w sekwencji tury (3.0) jednostkami należącymi do tego dowództwa i innymi aktywowanymi przez to dowództwo.

7.1 Ograniczenia dowództw.

Podczas segmentu początkowego każdy gracz ustala ile znaków impulsowych może umieścić w pojemniku w danej turze. Dodaje przy tym możliwe modyfikacje wg tabeli Command limits.

7.2 Aktywacja

Po wylosowaniu znaku impulsowego wiadomo które dowództwo jest aktywowane. Wszystkie kwalifikujące się do tego jednostki (patrz 7.3 poniżej), które rozpoczynają impuls w zasięgu aktywowanego dowództwa i nie zostały aktywowane podczas tej tury, mogą się poruszyć i toczyć walkę. Jeśli takie jednostki zaczynają impuls w zasięgu innego dowództwa, mogą być aktywowane podczas tego impulsu lub czekać na aktywację przez inne dowództwo (chodzi tu o jednostki niezależne - wynika to właśnie z treści 7.3 - przyp. tłumacza).

UWAGA: Rommel jest traktowany jako dowództwo dla potrzeb aktywacji, ale nie zapewnia zaopatrzenia (patrz 10.2).

7.21 Aktywacja dalekiego zasięgu.

Jednostki zaczynające impuls poza zasięgiem aktywowanego dowództwa mogą również być aktywowane, ale ich status zaopatrzenia jest zredukowany o jeden poziom jeśli są zaopatrzone - pozostają niezaopatrzone. Jeśli są niezaopatrzone - pozostają izolowane.

7.22 Zasięg.

Inaczej niż linie zaopatrzenia, zasięg aktywacji dowództwa nie jest zakłócany przez obecność wrogich jedn. i stref kontroli.

7.3 Formacje.

Dowództwa nie mogą aktywować jednostek należących do innej formacji. Formacje są zobrazowane na kartach formacji Osi i Aliantów. To podporządkowanie może być modyfikowane przez instrukcje scenariusza. Jednostki niezależne mogą być aktywowane przez jakiegokolwiek dowództwo w zasięgu.

7.31 Rommel.

Rommel (10.2) może aktywować każdą jednostkę w tym samym co on stosie, niezależnie od jej przynależności.

7.32. Zmiana przyporządkowania jednostki.

Gracz może zmienić przyporządkowanie jednej jednostki na turę z jednej formacji do innej w każdym segmencie początkowym. Musi to być oznajmione. Niezależne jednostki nie muszą być przyporządkowane; zawsze są aktywowane przez najbliższe dowództwo. Jeśli są w równej odległości od wielu, gracz wybiera przez które.

7.4 Brytyjskie niezdecydowanie.

Gracz brytyjski wybiera o jeden znak impulsowy niż wskazuje liczba wyrzucona wg tabeli Command Limit. Następnie losowo (nie sprawdzając) wkłada do pojemnika tyle ile wynika z tabeli. W ten sposób brytyjczyk nie wie które dowództwo nie będzie aktywowane. Gracz Osi też nie może wiedzieć który znak zostaje odrzucony.

7.5 Wstrzymanie operacji.

Tura może się skończyć dla obu graczy pomimo, że wszystkie ich znaki impulsowe nie zostaną wyciągnięte z pojemnika. Kiedy znak zostaje wylosowany, umieszcza się go w tabeli impulsów wydrukowanym na mapie. Kiedy drugi i każdy następny impuls jest skończony, gracz aktywny rzuca kością w celu ustalenia, czy jego operacja się kończy. Patrz 3.3. Tura kończy się kiedy obydwaj gracze zaliczą wstrzymanie operacji, albo któryś z nich wyciągnie wszystkie swoje znaki impulsowe.

7.6 Brytyjskie wycofanie.

Na początku którychkolwiek dwóch tur gracz aliancki może zadeklarować wycofanie. Oznacza to, że dodaje do wyrzutu kością wg tabeli Command Limit. Podczas wycofania aliancki nie może wykonać więcej niż 1 atak podczas całej tury i jednostki alianckie nie mogą poruszać się wprost na zachód (w kierunku Osi).

8.0 Walka pancerna.

Podczas fazy pancernej, aktywowane jednostki mogą zaangażować sąsiednie jednostki w walkę pancerną. Atak jest zawsze dobrowolny, **ale jeśli hex będzie zaatakowany w normalnej walce, walka pancerna (jeśli możliwa) musi być przeprowadzona w tym samym impulsie.** Jednostki mogą prowadzić ogień tylko raz w fazie walki pancernej i poszczególna jednostka nie może dzielić ognia pomiędzy klika hexów. Każda jednostka atakująca w tej fazie może atakować tylko raz. Każdy hex może być atakowany tylko raz w fazie pancernej (ale może być zaatakowany zarówno w fazie pancernej jak i fazie walki normalnej).

8.1 Procedura.

Starcia pancerne rozstrzygane są jedno po drugim, w kolejności wyznaczonej przez aktywnego gracza, z użyciem poniższej procedury:

8.11 Aktywny gracz wyznacza zajmowane przez przeciwnika hexy, które zaatakuje.

8.12 Gracze określają swoje współczynniki pancerne. Gracz atakujący dodaje współczynniki pancerne wszystkich atakujących pojazdów, jednostek plot, wszystkich niemieckich (ale nie włoskich) jednostek piechoty.

8.13 Każdy z graczy rzuca jedną kością za każdy współczynnik pancerny. Gracz Osi powinien rzucić osobno kośćmi za każdą jednostkę plot. Na każdy wynik 6 (5 lub 6 dla jednostek plot), osiąga jedno trafienie w jednostkę czołgów lub samochodów pancernych. Na każdy wynik 5 rzucony dla jednostek nie-plot, jedno trafienie jest zaliczone na samochody pancerne przeciwnika (to te ze współczynnikiem ruchu 12).

8.2 Rezultaty.

Na każde trafienie jednostka czołgów lub sam. pancernych traci jeden poziom (step). Właściciel takich jednostek wskazuje pierwszą,

która traci poziom, gracz przeciwny następną i tak dalej, dopóki wszystkie trafienia nie zostaną "odkreślone". Najpierw muszą być odkreślone trafienia z 5 w sam. pancerne. Odwroty (9.4) i pościgi po walce (9.5) nie są dopuszczalne w walce pancernej.

8.3 Naprawa pojazdów.

Kiedy czołgi lub sam. pancerne ponoszą straty w walce pancernej (nie w normalnej walce), posiadacz takich jednostek rzuca kością za każdy utracony poziom jednostki by określić czy trafione pojazdy zostają naprawione i wracają do walki. Niemieckie czołgi - zostają naprawione przy rzucie 3-6, brytyjskie przy rzucie 5-6. W takim przypadku uzyskany poziom jest dodawany do zbioru naprawionych pojazdów (należy to osobno odnotować). Uwaga: dla czołgów brytyjskich należy prowadzić ewidencję dla każdego typu czołgu osobno.

8.4 Matylda - kaczka.

Brytyjskie czołgi typu Matylda (rysunek w kamuflażu, jednostki 7, 42, 44 Królewskiego Pułku Czołgów) zanim stracą poziom muszą być trafione dwa razy. Jeśli na hexie są tylko Matyldy i otrzymują jedno trafienie należy to zignorować (z uwagi na bardzo gruby pancerz, trudny do penetracji dla niemieckich armat).

8.5 Ograniczenia ataku.

Nie więcej niż dwa ataki w sumie mogą być przeprowadzone podczas jednego impulsu, w tym razem pancerny i normalny.

9.0 Normalna walka.

Podczas fazy walki aktywowane jednostki mogą atakować sąsiednie jednostki wroga. Atak jest zawsze dobrowolny. Niezajęte hexy nie mogą być atakowane. Każda jednostka atakująca może atakować tylko raz w fazie walki. Każdy hex zajęty przez jednostki broniące się może być zaatakowany jeden raz w trakcie impulsu. Jednostki w stosie na jednym hexie muszą być zaatakowane łącznie. W każdej walce tylko jednostki na jednym hexie mogą być zaatakowane. **UWAGA: walka pancerna (8.0) musi być przeprowadzona przeciwko danemu hexowi zanim może mieć miejsce normalna walka, gdy tylko czołgi lub samochody pancerne są wśród atakujących i jakiegokolwiek z jednostek broniących się ma współczynnik pancerny.**

Następujące akcje mają miejsce w porządku zapisanym wyżej, przed rozstrzygnięciem jakiegokolwiek ataków:

- Gracz aktywny wyznacza wszystkie zajęte przez wroga hexy, które zamierza zaatakować.
- Atakujący wyznacza dowództwa i wsparcie lotnicze na każdy hex, który atakuje.

9.1 Ograniczenia ataku.

- jak w 8.5

9.2 Procedura.

Starcia są rozstrzygane jedno po drugim, w porządku wyznaczonym przez aktywnego gracza, przy zastosowaniu poniższej procedury:

9.21 Należy dodać współczynniki walki wszystkich atakujących jednostek, modyfikowane przez teren i zaopatrzenie (6.21).

9.22 Należy dodać współczynniki siły jednostek broniących się, zmodyfikowane przez teren, pola minowe (10.81), fortyfikacje (10.7) lub zaopatrzenie (6.21).

9.23 Podzielić sumę sił ataku przez siły obrony aby ustalić szanse. Wynik dzielenia zaokrąglić do najbliższej kolumny w Tabeli Wyników Walki (Combat Results Table) [np. $15:4=3:1$] [*Zaokrągla się na korzyść obrońcy - moje, A.S.*].

9.24 Szanse w walce są modyfikowane stosownie do tabeli wyn. walki. Jeśli jakieś szanse są wyższe niż 10:1, szanse są modyfikowane od szans aktualnych, zamiast od najwyższej szansy wg tabeli (10:1). Jeśli po modyfikacji szanse są wyższe niż 10:1, walka jest rozstrzygana wg kolumny 10:1.

Żadne ataki nie są możliwe przy szansach niższych niż wymienione w tabeli. Jeśli na atakowanym hexie są tylko jednostki o sile 0, skutki ataku ukazuje kolumna 10:1, przy czym straty atakującego są ignorowane.

9.25 Atakujący rzuca kością i poszukuje wyniku w odpowiedniej kolumnie tabeli oraz wprowadza je natychmiast (9.3).

9.26 Po walce rozstrzygnij wycofanie (9.4) i pościg (9.5).

9.27 Przejdź do następnego ataku.

(...Przykład pominięto...).

9.3 Wyniki walki.

wynik po prawej/lewej: atakujący/obrońca, "-" - brak strat.

9.31 Poziomy.

Większość jednostek ma 2 poziomy. Awers ukazuje pełną siłę. Kiedy jednostka ponosi stratę poziomą, jest odwracana rewersem do góry, co ukazuje zredukowaną siłę. Jeśli ponosi kolejną stratę poziomą jest eliminowana. Niektóre jednostki są eliminowane już po odniesieniu straty jednego poziomu. Większość jednostek brytyjskich, południowoafrykańskich i hinduskich brygad piechoty mają 3 poziomy. Kiedy takie brygady ponoszą straty, przy drugim trafieniu wymień brygadę o obniżonym poziomie na batalion o tym samym oznaczeniu.

9.32 *Straty.*

Ilość strat (trafień) równa połowie (zaokrąglić w górę) musi być "odkreślona" jako straty w poziomach jednostek zaangażowanych w walkę. Posiadacz jednostek decyduje które jednostki ucierpią. Co najmniej jedno trafienie musi być odkreślone, chyba, że rezultat jest "-" (bez strat). Pozostałość trafień oznacza liczbę hexów, o które jednostki muszą się wycofać. (9.3) lub ponieść kolejne straty chcąc pozostać na hexie. Gracz nie może zdecydować, że jednostka poniesie dodatkowe straty oraz wycofa się. Musi wybrać jedną albo drugą opcję.
(...Przykład pominięto...)

9.33 *Restrykcje.*

Jednostka, która ma ponieść straty musi posiadać siłę ataku większą od zera jeśli wykonuje atak oraz siłę obrony większą niż zero jeśli się broni (chyba, że wszystkie pozostałe jednostki broniące się są wyeliminowane). Zmniejszenie jednostki o poziom może być przeprowadzone jedynie w odniesieniu do jednostek uczestniczących w starciu.

9.34 *Redukcja strat.*

Jeżeli żaden z graczy nie jest w stanie dokonać redukcji całości strat odniesionych w wyniku walki (i tylko w tym wypadku), wynik uzyskany przez gracza przeciwnego jest redukowany o jeden.

9.4. *Odwroty.*

Efekt w postaci odwrotu, jako konsekwencja walki oznacza ilość heksów, o jakie gracz dotknięty konsekwencjami walki musi wycofać swoje jednostki. Tylko te jednostki obrońcy, które znajdowały się na atakowanym heksie oraz te, które uczestniczyły w ataku, gdy chodzi o atakującego, podlegają procedurze wycofania. Atakujący przeprowadza redukcję poziomu jednostek oraz odwrót jako pierwszy.

9.41. Jednostki wykonują odwrót na zasadach i według zasad (według priorytetów) opisanych poniżej:

- 1) na heks nie znajdujący się we wrogiej strefie kontroli i na którym nie dojdzie do naruszenia zasad stosów,
- 2) na heks odległy o jeden od jednostek atakujących,
- 3) na heks zajmowany przez jednostki sojusznice we wrogiej strefie kontroli, na którym nie dojdzie do naruszenia zasad stosów.

9.42 Jednostki nie mogą wykonać odwrotu na heks, na którym doszłoby do naruszenia zasad (limitów) stosów w jakimkolwiek momencie, w którym jednostka wkracza na hex. Dodatkowe straty poziomów mogą być przeprowadzone, aby dotrzymać zasad ograniczeń stosów. Jednostki nie mogą wycofać się na heks znajdujący się we wrogiej strefie kontroli, lub na heks, na który jednostka nie może wejść podczas wykonywania normalnego ruchu.

9.43 Jeśli jednostki nie mogą wykonać odwrotu, muszą dokonać redukcji poziomów, aby zaspokoić (dopełnić) wyniki walki.

9.5 *Pościg po walce.*

Jeśli broniące się jednostki opuszczają heks, jednostki atakujące (które ocalały w walce), które znajdują się na sąsiednich heksach i nie były zmuszone do odwrotu, mogą wykonać pościg. Kiedy jednostki atakujące zostają zmuszone do odwrotu, jednostki broniące się nie mogą wykonać pościgu.

9.51 Odległość, na jaką może być wykonany pościg wyznacza ilość heksów, o jakie wycoduje się obrońca, lub pozostała ilość heksów, o jakie nie mogą być wycofane wyeliminowane jednostki obrońcy, lub o jeden heks, którakolwiek z tych wielkości jest większa. Jednostki piesze mogą wykonać pościg na odległość nie większą niż 2 heksy. Jednostki zmechanizowane na odległość nie większą niż 3 heksy.

9.52 W pościgu mogą wziąć udział wszystkie jednostki znajdujące się na heksie sąsiednim do heksu atakowanego mogą wykonać pościg po walce (nawet te, które nie brały udziału w walce).

9.53 Ograniczenia stosów mające zastosowanie do gracza aktualnie aktywnego mają zastosowanie na koniec pościgu (jednostki nie mogą zakończyć pościgu naruszając ograniczenia stosów).

9.54 Pierwszy heks, na który wkracza dokonujący pościgu, musi być heksem atakowanym. Wykonujące pościg jednostki piesze muszą podążać szlakiem wykonujących odwrót jednostek, jeśli taki odwrót ma miejsce. Jednostki zmechanizowane mogą zmienić kierunek pościgu na drugim i każdym następnym heksie.

9.55 Jednostki wykonujące pościg mogą przemieszczać się we wrogich strefach kontroli redukując jednak tym samym zasięg pościgu o 1 heks za każdy heks znajdujący się we wrogiej strefie kontroli, którą opuszczają (lecz nigdy poniżej heksa).

Przykład: Pościg na odległość 3 heksów pozwala atakującemu wykonać pościg o 3 heksy (pod warunkiem, że są to jednostki zmechanizowane) jeśli żaden z opuszczanych w trakcie pościgu heksów nie znajduje się we wrogiej strefie kontroli, lub o 2 heksy, jeśli w trakcie pościgu opuszczany jest jeden heks znajdujący się we wrogiej strefie kontroli.

9.56 Jednostki piesze mogą wykonać pościg maksimum o dwa heksy. Jednostki zmechanizowane o 3 heksy.

9.57 Jednostki wykonujące pościg nie mogą w jego trakcie wejść na heks, na który nie mogłyby wejść podczas normalnej fazy ruchu.

Opis diagramu na str. 16 instrukcji (description of the diagram on page 16).

Na diagramie na str. 16 jednostka nr 1 (piesza) i nr 2 (piechota zmotoryzowana) atakują jednostkę B i zmuszają ją do odwrotu o 2 heksy. Jednostka B wycoduje się w sposób ukazany na diagramie. Jednostka 1 jest jednostką pieszą, i musi podążać śladami jednostki wycodującej się. Zauważ, że jednostka 1 jest ograniczona w pościgu do 1 heksa, gdyż opuszcza wrogą strefę kontroli jednostki C i dlatego redukuje swój pościg do 1 heksa. Jednostka nr 2 jest jednostką piechoty zmotoryzowanej i dlatego może zmienić kierunek pościgu po wejściu na pierwszy heks.

9.6 Modyfikacje Walki.

Pewne czynniki mogą modyfikować zarówno końcowe szanse w walce jak i siłę atakujących lub broniących się jednostek. Gdy chodzi o czynnik terenu, rodzaj terenu na którym znajduje się broniący, przyjmuje się czynnik (cechę) najkorzystniejszy dla broniącego się. Zapamiętaj, że niektóre, nie wszystkie czynniki terenu są kumulatywne.

9.61 Klify.

Wszystkie jednostki atakujące w poprzek krawędzi heksu klifu mają siłę ataku zmniejszoną do 1/4, (zaokrąglając ułamki w górę). Jednostki zmechanizowane nie mogą atakować w poprzek krawędzi heksu klifu. Wpoprzek krawędzi heksu klifu nie może też być prowadzona walka pancerna. Te ograniczenia stosuje się nawet gdy niektóre z jednostek nie atakują w poprzek krawędzi heksu klifu. Zapamiętaj, że jednostki, które nie mogą poruszać się w poprzek krawędzi heksu klifu, nie mogą też w poprzek krawędzi heksu klifu atakować.

9.62 Okrążenie.

Jeśli jednostki atakują z 4 lub więcej heksów sąsiednich w stosunku do obrońcy, szanse w walce zwiększają się o jeden poziom.

9.63 Broń pancerna.

Jeśli wśród atakujących są czołgi, szanse ataku są zwiększone o dwa poziomy. Aby osiągnąć taką modyfikację szans, jednostka czołgów musi znajdować się na tym samym heksie co atakująca jednostka piechoty, zmotoryzowana jednostka piechoty, jednostka piechoty morskiej lub jednostka inżynieryjna. Podobnie w przypadku obrony, obecność czołgów lub jednostek przeciwlotniczych redukuje szanse w walce o dwa poziomy, jeśli jednostki te są w stosie z jedną lub więcej jednostkami piechoty, zmotoryzowanej piechoty lub jednostką inżynieryjną i jeśli atakujący otrzymuje modyfikator za obecność czołgów (wówczas modyfikator atakującego za udział broni pancernej jest zniesiony).

9.64 Inny teren.

Wzgórza redukują szanse w walce o dwa poziomy, jeśli są zajmowane przez broniącego się.

9.65 Stan zaopatrzenia.

Stan zaopatrzenia (6.21) jednostek może wpływać negatywnie na ich siłę.

9.66 Dowództwa.

Wsparcie atakującego przez dowództwo (10.12) zwiększa szanse walki o jeden poziom; wsparcie broniącego przez dowództwo zmniejsza szanse w walce o jeden poziom.

9.7 Restrykcje.

9.71 Jednostki nie mogą atakować spoza mapy.

9.72 Jednostka nie może zostać zaatakowana w normalnej walce więcej niż raz w trakcie jednego impulsu (może być zaatakowana raz w walce pancernej i raz w walce normalnej).

9.73 Jednostka może zaatakować tylko raz w ciągu tury w normalnej walce (może zaatakować raz w walce pancernej i raz w walce normalnej). Wyjątkiem od tej reguły są jednostki aktywowane przez Rommla (10.2).

9.74 Nie używa się współczynników walki pancernej do określania współczynników walki z wyjątkiem jednostek przeciwlotniczych, które używają współczynników walki pancernej w walce normalnej, lecz tylko gdy wykonują atak.

10.0 Specjalne jednostki i zasady.

10.11 Dowództwa w walce.

Dowództwa nie mogą uczestniczyć w walce wprost (mogą jedynie wspierać walkę). Jeśli dowództwo znajdujące się samotnie na heksie jest atakowane, broni się z siłą 1. Jeśli znajduje się na heksie z jednostką sojuszniczą posiadającą siłę obrony, siła dowództwa wynosi 0. W każdym wypadku dowództwo jest jednostką jednego poziomu, ale eliminacja jego poziomu jest ostatnim poziomem eliminowanym jako rezultat walki. Jeśli dowództwo zostaje wyeliminowane, powraca do gry dwie tury później i jest umieszczane na heksie na krawędzi mapy po stronie sojuszniczej w fazie początkowej tury.

10.12 Wsparcie w walce.

Dowództwo może towarzyszyć jednostkom w normalnej walce poprzez modyfikowanie szans w walce (9.24). Atakowany heks musi znajdować się w zasięgu dowództwa i, dla gracza atakującego, być aktywowane. Zasięg ten nie jest zakłócony przez obecność wrogich jednostek lub ich SK. Dowództwo wspierające atak zwiększa szanse w walce o jeden poziom; dowództwo wspierające obrońcę zmniejsza szanse w walce o jeden poziom. Dowództwo znajdujące się we wrogiej SK nie może wspierać walki.

10.13 Strata dowództwa.

Jeśli dowództwo zostaje wyeliminowane w walce zanim zostanie wylosowany jego znak impulsowy, umieść jego znak na tabeli impulsów. Jednostki należące do wyeliminowanego dowództwa nie mogą wykonać ani ruchu, ani ataku. Wyeliminowane dowództwo powraca do gry podczas początkowego segmentu drugiej tury, po tej, w której zostało wyeliminowane. Umieść je z jednostką do niego należącą, lub wzdłuż wschodniej krawędzi mapy (dla Aliantów), lub zachodniej (dla Osi). Jeśli w grze nie pozostała żadna jednostka należąca do tego dowództwa, dowództwo nie wraca do gry.

10.2 Erwin Rommel

Byłoby trudno przecenić znaczenie Generała Erwina Rommela dla losów wojsk Osi w Afryce. Jego inspirujące przywództwo często pomagało przezwyciężyć przeszkody, które uniemożliwiałyby sukces. Często jego impulsywne działania sprowadzały również klęskę, ale to zupełnie inna historia.

Znaku impulsowego Rommela nie wlicza się do limitu dowodzenia (7.1). Jest on wkładany do pojemnika impulsowego przy niezmiennym limicie dowodzenia Osi przy rezultacie od 3 do 6. Kiedy zostaje wylosowany z pojemnika, gracz Osi rzuca kością w celu określenia, czy żeton Rommela jest aktywowany. Przy rezultacie od 4 do 6 jest. Przy rezultacie od 1 do 2 znacznik Rommela jest umieszczony na tabeli impulsów i impuls kończy się bez ruchu i walki.

Żeton Rommela i jego znak impulsowy są traktowane dokładnie tak jak dowództwo, z tym wyjątkiem, że:

- jego aktywacja nie jest automatyczna (konieczny jest rzut kością),
- zaopatrzenie nie jest prowadzone do Rommela (on wozi ze sobą tylko kilka kanapek),
- tylko te jednostki, które znajdują się na heksie z Rommlem są aktywowane,
- jednostki aktywowane przez Rommela mogą być aktywowane dwa razy na turę (wliczając to aktywację przez Rommela).

Jednostki aktywowane przez Rommela mogą atakować podczas walki (jednostki znajdujące się na heksie z Rommlem podczas aktywacji, lecz które nie są już razem z nim kiedy ma miejsce walka nie mogą atakować). Rommel ma 14 punktów ruchu.

10.3 Samochody pancerne.

Jednostki samochodów pancernych (pojazdy dysponujące 12 punktami ruchu) mogą wykonywać ograniczony ruch podczas impulsu wroga dodatkowo w stosunku do normalnego ruchu. Jednostki sam. panc. mogą poruszyć się o 1 heks, kiedy jednostka wroga porusza się w jej sąsiedztwie. Jednostka sam. panc. nie musi wykonać ruchu jeśli nieprzyjaciel wykonuje ruch w sąsiedztwie, ale musi wykonać go natychmiast jeśli gracz, do którego należą chce to zrobić. Jednoheksowy ruch musi być wykonany na hex, który nie zawiera wrogiej jednostki lub znajdujący się we wrogiej strefie kontroli, nawet gdy jest on zajęty przez jednostkę sojuszniczą. Jeśli jednostka sam. panc. znajduje się w stosie z innymi jednostkami, tylko jednostka sam. panc. może wykonać ruch.

10.4 Grupa Heckler.

Gracz Osi może wykonać próbę desantu z morza przy pomocy niemiecko-włoskiej grupy piechoty morskiej Heckler. Podczas segmentu początkowego, gracz Osi notuje w sekrecie, że Grupa Heckler dokona desantu dwie tury później oraz heks, na którym wyląduje. Wyznaczony heks musi znajdować się w odległości 6 heksów od wschodniej krawędzi mapy (najdalszy heks ma numer 2129). Dwie tury później gracz Osi anonsuje próbę desantu podczas impulsu gracz Osi i rzuca kością. Rezultat od 1 do 4 oznacza, że jednostka zostaje wyeliminowana (zatopiona przez alianckie jednostki morskie lub powietrzne). Rezultat 5 lub 6 oznacza, że jednostka ląduje na wyznaczonym heksie i wówczas kolejny rzut kością określa, czy lądowanie nastąpiło na heksie planowanym. Rezultat 1 lub 2 oznacza, że lądowanie jednostki jest przesunięte o jeden heks na zachód, rezultat 3 lub 4 oznacza, że ląduje na heksie zaplanowanym. rezultat 5 lub sześć, że lądowanie jednostki jest przesunięte o jeden heks na wschód. Jednostka Heckler jest aktywowana w turze, w której ląduje przez aktywację XXI korpusu włoskiego (później jej przynależność może być zmieniona, ale MUSI być aktywowana przez XXI korpus). Jednostka jest uważana za zaopatrzoną podczas tury, w której ląduje.

10.5 Wsparcie powietrzne.

Na początku każdej tury gracz Osi rzuca kością w celu określenia czy wsparcie powietrzne jest dostępne. Rezultat od 1 do 3 oznacza, że dostępne nie jest. Rezultat 4 lub 5 oznacza, że szanse w walce podczas jednego ataku mogą być zwiększone o 1 poziom. Rezultat 6 oznacza, że szanse w walce podczas jednego ataku mogą być zwiększone o 2 poziomy. Wsparcie powietrzne może być użyte jedynie w normalnej walce. Umieść żeton wsparcia powietrznego odpowiednią stroną do góry na heksie celu.

10.6 Podział jednostek.

Gracz aliancki może podzielić brygadę o pełnej sile na brygadę o sile zredukowanej i batalion. Na początku alianckiego impulsu jakakolwiek aktywowana brygada o pełnej sile może być wymieniona na dwie mniejsze jednostki. Takie dwie jednostki są umieszczane na heksie zajmowanym pierwotnie przez brygadę o pełnej sile. We wszystkich przypadkach jedna z mniejszych jednostek jest zredukowaną jednostką brygady (odwrócony żeton brygady). Na zakończenie alianckiego impulsu dwie jednostki pojedynczej brygady mogą zostać ponownie połączone w jedną większą jednostkę jeśli znajdują się na jednym heksie.

Dopuszczalne są poniższe podziały:

6-1-9: 4-1-9 i 2-0-9

6-1-7: 4-1-7 i 2-0-7

5-1-7: 3-1-7 i 1-0-7

Jeśli większa z podzielonych jednostek poniesie straty powodujące utratę poziomu, użyj jakakolwiek z jednostek o odpowiedniej sile i typie, dopóki odpowiednia jednostka jest dostępna. Dwie jednostki rozmiarze batalionu mogą być ponownie połączone w brygadę dwóch poziomów. Na przykład dwa bataliony piechoty zmotozowanej 2-0-9 mogą być ponownie połączone w brygadę 4-1-9.

10.7 Fortyfikacje.

Fortyfikacje Tobruku reprezentują utworzone przez człowieka pozycje obronne o pewnej sile. Jednostki atakujące w poprzek krawędzi heksu mają siłę zmniejszoną o połowę (ułamki zaokrąglone w górę). Nie mają one wpływu na ruch. Jeśli na zakończenie któregośkolwiek impulsu jednostka Osi przekroczyła krawędź heksu fortyfikacji, nie jest on dalej uznawany za fortyfikację i należy to

odrębnie odnotować. Wpoprzek krawędzi ufortyfikowanego heksu nie może być prowadzona walka pancerna. Jeśli jedna lub więcej jednostek inżynieryjnych bierze udział w ataku wpoprzek heksu fortyfikacji, szanse w walce są zwiększone o jeden poziom. Jeśli jednostka inżynieryjna jest użyta do zwiększenia szans w walce, musi jako pierwsza ponieść straty w postaci redukcji poziomu, jeśli atakujący ponosi straty.

10.8 Pola minowe.

Heksy pół minowych reprezentują pola minowe rozciągające się przed pozycjami Aliantów. Mają one wpływ na ruch oraz szanse w walce prowadzonej przez krawędzie heksów pół minowych.

10.81 Wpływ na walkę.

Jednostki atakujące w poprzek heksu pola minowego mają siłę zmniejszoną do 1/8 (w oryginale: "halved quatered"). Jednostki przeciwlotnicze mają siłę zmniejszoną do 1/2 (w oryginale nie wskazuje się jak zaokrąglać ułamki; uważam, że w górę - przyp. tłum.). Nie ma modyfikatora dla broni pancernej (9.63). Strefy kontroli jednostek Osi nie rozciągają się poza krawędzie heksów pół minowych. Wpoprzek krawędzi heksu pola minowego nie może być prowadzona walka pancerna. Jeśli rezultatem ataku jednostek Osi w poprzek krawędzi heksu pola minowego jest opuszczenie heksu przez obrońcę, jednostki atakujące mogą podjąć próbę sforsowania pola minowego (patrz poniżej), raz na heks z którego jednostki podejmują próbę pościgu. Efekty są takie same jak w przypadku próby sforsowania pola minowego podczas ruchu.

10.82. Efekt zaopatrzenia.

Jednostki Osi nie mogą prowadzić linii zaopatrzenia przez niesforsowaną krawędź pola minowego.

10.83 Efekt ruchu.

Jednostki Osi nie mogą poruszać się przez niesforsowane krawędzie heksów pół minowych, poza przypadkami zakończonej sukcesem próby sforsowania.

10.84 Forsowanie pół minowych.

Aktywowana jednostka Osi, która nie poruszała się ani nie atakowała może podjąć próbę sforsowania krawędzi heksu pola minowego. Gracz Osi rzuca kością, dodając jeden do wyniku jeśli w próbie bierze udział jednostka inżynieryjna. Rezultat 6 lub więcej oznacza, że pole minowe zostało sforsowane. Rezultat zmodyfikowany od 2 do 5 oznacza, że próba się nie powiodła. Rezultat 1 oznacza spektakularną porażkę i utratę przez jednostkę jednego poziomu (zauważ, że jednostka inżynieryjna nigdy nie poniesie straty).

10.85 Inżynierowie i pola minowe.

Jedn. inżynieryjna może podjąć próbę sforsowania pola minowego samotnie, lub może asystować innym jednostkom (ale nie i tak i tak podczas jednego impulsu). Aby asystować innej jednostce (-kom) obydwie jednostki muszą zaczynać impuls na tym samym heksie i obydwie muszą być aktywowane. Wszystkie normalne zasady ruchu stosuje się. Najwyżej dwie jednostki mogą mieć asystę jednej jednostki inżynieryjnej w danym impulsie.

Jeśli jedna lub więcej jednostek inżynieryjnych uczestniczy w ataku przez pole minowe, szanse w walce zwiększają się o jeden poziom. Jeśli jednostka inżynieryjna jest użyta do zwiększenia szans w walce, musi jako pierwsza ponieść straty w postaci redukcji poziomu, jeśli atakujący ponosi straty.

10.86 Sforsowane pola minowe.

Jeśli próba sforsowania zakończy się sukcesem, umieść znacznik "pole minowe sforsowane" ("Minefield breached") ze strzałką skierowaną w poprzek krawędzi heksu. Jednostki, które brały udział w próbie sforsowania mogą przejść przez tę krawędź pola minowego. Sforsowana krawędź pola minowego nie jest dalej uznawana za pole minowe do końca gry.

11.0 Posiłki i uzupełnienia.

11.1 Posiłki.

Podczas gry obydwaj gracze otrzymują dodatkowe jednostki jako posiłki. Posiłki przybywają zgodnie z instrukcjami scenariusza. Niektóre przybywają w zależności od wyniku rzutu kością, podczas gdy inne pojawiają się w poszczególnych turach jeśli spełnione zostają szczególne warunki.

11.11. Nadejście posiłków.

Posiłki zostają aktywowane przez jakiegokolwiek sojusznicze dowództwo i wchodzi przez krawędź mapy w promieniu 3 heksów od heksu 2905 (dla Osi) i w promieniu 3 heksów od heksu 134 (dla Aliantów). Heks wejścia musi być kontrolowany przez stronę, dla której posiłki się pojawiają. Posiłki wchodzi do gry podczas którejkolwiek sojuszniczej fazy ruchu i mogą poruszyć się z maksymalną ilością punktów ruchu w turze, w której się pojawiają. Jednostki wchodzące na mapę wydają punkty ruchu stosownie do pierwszego heksu, na którym się pojawiają i mogą poruszać się z prędkością "drogową". Jeśli heks wejścia jest zajęty przez wroga jednostki, posiłki są opóźnione do czasu gdy heks jest wolny od jednostek nieprzyjaciela.

11.12 Posiłki są zaopatrzone (6.1) w turze, w której przybywają.

11.13 Znaki impulsowe dowództw otrzymanych jako posiłki mogą być umieszczone w pojemniku podczas fazy początkowej jeśli gracz nimi dowodzący sobie tego życzy. Jednostki otrzymywane jako posiłki wchodzące na mapę w tej samej turze, w której wchodzi sojusznicze dowództwo zdolne je aktywować, mogą być aktywowane przez przybywające w charakterze posiłków dowództwo jeśli gracz nimi dowodzący sobie tego życzy.

11.14 Posiłki, które nie wchodzi na mapę w turze, w której mają się pojawić, mogą być wołą gracza opóźnione i pojawić się w

następnej turze (oryginał instrukcji nie wskazuje, czy mogą się pojawić także w turach następnych; moim zdaniem mogą - przyp. tłum.).

11.2 Uzupełnienia.

Podczas segmentu początkowego, niektóre jednostki mogą dokonać przywrócenia poziomów jeśli wciąż są w grze, nie są izolowane i nie znajdują się w sąsiedztwie jednostek nieprzyjaciela.

Istnieją dwa typy uzupełnień, piechota i czołgi/wozy opancerzone. Uzupełnienia piechoty mogą być użyte w celu uzupełnienia strat jednostek piechoty i jednostek piechoty zmotoryzowanej. Uzupełnienia czołgów/wozów opancerzonych mogą być użyte tylko w celu uzupełnienia poziomów czołgów/wozów opancerzonych. Poza dowódcami inne jednostki nie mogą zostać wymienione (tzn. powrócić do gry - przyp. tłum.). Czołgi i pojazdy opancerzone są otrzymywane jako posiłki po walce pancernej wg rzutu kością (8.1).

11.21 Narodowość.

Uzupełnienia mogą być użyte jedynie w celu uzupełnienia jednostek odpowiedniej narodowości (np. brytyjskie uzupełnienia jednostek piechoty nie mogą być użyte do uzupełnienia zredukowanych jednostek brygady południowoafrykańskiej) z jednym wyjątkiem: brytyjskie uzupełnienia piechoty mogą być użyte w celu uzupełnienia jednostek hinduskich.

11.22 Typy czołgów.

Gracz aliancki otrzymuje uzupełnienia czołgów określonego typu. Mogą one być użyte jedynie do uzupełnienia jednostek czołgów tego samego rodzaju. Np. uzupełnienia czołgów typu Grant mogą być użyte do odbudowy sił jednostki czołgów 9L/1, ale nie 4Y/1 (która wymaga uzupełnień w postaci czołgów typu Crusader). Gracz aliancki będzie musiał odnotowywać różne typy uzupełnień jakie ma do dyspozycji. Niemieckie i włoskie uzupełnienia czołgów nie podlegają różnicowaniu.

11.23 Odtwarzanie jednostek wyeliminowanych.

Jednostki czołgów/pojazdów opancerzonych (tylko) znajdujące się w zbiorze jednostek wyeliminowanych mogą powrócić do gry w zredukowanej sile przez wydanie jednego poziomu właściwego typu (prawdopodobnie chodzi o punkt uzupełnień - przyp. tłumacza). Wydanie dwóch punktów poziomów pozwala jednostce wrócić do gry w pełnej sile. Podczas fazy uzupełnień umieść taką jednostkę z inną jednostką danego dowództwa, która jest zaopatrzona. Jednostki innego typu nie mogą powrócić do gry po ich wyeliminowaniu.

11.24 Maksymalna siła.

Jednostka nie może posiadać siły większej niż wydrukowana na jej żetonie.

11.25 Magazynowanie uzupełnień.

Uzupełnienia nie muszą być wykorzystane podczas tury, w której przybywają i mogą być zatrzymane w celu późniejszego użycia.

12.0 Zasady dodatkowe

Następujące zasady są zasadami dodatkowymi, na których zastosowanie zgodę muszą wyrazić obaj gracze.

12.1 Współpraca.

Jeśli na heksie są przynajmniej 4 jednostki i wszystkie należą do tej samej formacji, dodaj 1 do ich całkowitych wartości ataku i obrony (nie do każdej jednostki).

12.2 Pościg Fullera po walce.

Zamiast wykonywać pościg po walce na heks atakowany, jednostka atakująca może wykonać pościg na heks sąsiadujący z heksem atakowanym, jeśli tym samym nie porusza się z jednej SK do drugiej i żadne jednostki wroga (nawet o sile zero) zajmują heks, na który wchodzi. Jednostki wykonujące taki pościg mogą się przesunąć tylko o jeden heks.

Opis diagramu na str. 24

Na powyższym diagramie jednostki 1 i 2 (obie piesze) atakują i zmuszają jednostkę B do odwrotu o 1 heks. Jednostka B coda się tak jak to pokazano. Jednostka 1 wchodzi na heks atakowany wykonując pościg. Jednostka 2 zamiast wykonywać pościg na pusty heks, wykonuje ruch na heks sąsiadujący z jednostką A. Zauważ, że jednostka 1 nie mogła wykonać pościgu na heks sąsiadujący z jednostką C, gdyż czyniąc to poruszałaby się z jednej SK do drugiej.

12.3 Odwroty przez SK.

Jednostki mogą wykonywać odwroty przez hekсы znajdujące się we wrogich strefach kontroli (lecz nie zawierające jednostek sojuszniczych), ale czyniąc tak traci jeden poziom za każdą wrogą SK, do której wchodzi wykonując odwrot.

12.4 Zróżnicowane straty

Gracz przeciwny wybiera sposób rozliczenia drugiego poziomu straty w walce normalnej (chodzi prawdopodobnie o to której z jednostek przypisać stratę drugiego punktu jaki wynika z tabeli rezultatów walki; wątpliwe by chodziło o podjęcie decyzji czy drugi punkt straty ma być rozliczony jako strata w jednostce czy odwrot).

13.0 Scenariusze

W scenariuszach poniższe oznaczenia są używane do wskazania typu jednostki: samochód pancerny (A) inżynierowie/zmotoryzowani inżynierowie (E), dowództwa (H), p-lot (AA), piechota/zmotoryzowana piechota (I), czołgi (T).

13.1 Faza wstępna.

ofensywa Osi w Maju 1942 była czymś w rodzaju hazardu. Brytyjska armia w Afryce była silna i było wiadomo, że szykuje się do ofensywy. Pierwsze dni ataku poszły Niemcom i Włochom gładko, ale wkrótce okazało się, że atak może przerodzić się w bitwę na wycieńczenie, którą tylko Brytyjczycy mogli wygrać. Erwin Rommel zmienił remis w zwycięstwo, którego państwa Osi już nigdy nie miały w Afryce doświadczyć. Pierwsze dni bitwy zdecydują który dowódca narzuci podczas bitwy swą wolę.

13.11 Zasady specjalne

- Scenariusz zaczyna się 26 Maja i kończy z końcem tury 5 czerwca.
- W pojemniku są wyłącznie znaki: Afrika, XX korpus włoski i Rommel. Nie ma żadnych alianckich.
- Podczas tury 27 Maja turn, dodaje się 2 do wyniku rzutu kością określającego limit dowództw Osi.
- Jednostka 2-0-9 7/7 batalion piechoty zmotoryzowanej (nie brygada) jest traktowana jak jednostka samochodów pancernych dla celów zasady 10.3 (tylko).
- Przez pierwszych 8 tur dla dowództw Afrika i XX korpusu włoskiego linie zaopatrzenia (tylko) mogą sięgać 35 heksów zamiast 20.

13.12 Ustawienie Osi

Gracz Osi ustawia się jako drugi, jak poniżej:

XXI Italian Corps:

Hex 2403: XXI (H)

w promieniu 1 hex od hex 2804: 200 (I), 361 (I)

W promieniu 2 hexes od hex 2403: 85/60 (I), 86/60 (I), 7 (I), 33 (E)

W promieniu 2 hexes od hex 2105: 61/102 (I), 62/102 (I)

X Italian Corps:

Hex 1705: X (H)

W promieniu 2 hexes od hex 1806: 19/27 (I), 20/27 (I)

W promieniu 2 hexes od hex 1506: 27/17 (I), 28/17 (I)

W promieniu 3 hexes od hex 1705: 9 (I)

XX Italian Corps:

W promieniu 1 hex od hex 1206: XX (H), 65/101 (I), 66/101 (I), 34 (E)

W promieniu 1 hex od hex 0807: 1/132 (T), 2/132 (T), 3/132 (T), 132 (T), 501/132(AA), 8/132 (I), RCM (A)

Afrika Korps:

Hex 0609: 1//21 (T), 2/21 (T), 1/21 (I), 2/21 (I)

W promieniu 1 hex od hex 0409: 1/15 (T), 2/15 (T), 1/15 (I), 2/15 (I), 3/15 (I), 53/15 (E), 33/15 (A)

Hex 0407: Afrika (H)

W promieniu 1 hex od hex 0210: 1/1/90 (I), 2/1/90 (I), 3/1/90 (I), 1/2/90 (I), 2/2/90 (I), 3/2/90 (I)

Hex 0112: 3/21 (A), 580/90 (A)

W stosie z jakąkolwiek jednostką Afrika Korps stają: 1/18 (AA), 2/18 (AA), 3/18 (AA), 1/33 (AA), 2/33 (AA), 3/33 (AA), Rommel (H)

13-14 Uzupełnienia Osi

Jeden czołg niemiecki, jeden włoski

13-15 Posilki Osi

2 czerwca: Jeden czołg niemiecki, jeden włoski

13.16 Ustawienie Aliantów

Ustawiają się pierwsi, jak poniżej:

Ist South African Division:

Hex 2307: 1/1 (I)

Hex 2506: 2/1 (I)

Hex 2508: 1 SA (H)

Hex 2707: 3/1 (I)

50th Division:

Hex 2109: 151/50 (I)

Hex 1809: 69/50 (I)

Hex 1810: 50 (H)

Hex 1410: 150/50 (I)

2nd South African Division:

Hex 2419: 6/2 (I) [4-1-7]

Hex 2317: 6/2 (I) [2-1-7]

Hex 2322: 2SA (H)

Hex 2121: 4/2 (I)

Hex 2023: 9/5 (I) [3-1-7]

Hex 1621: 9/5 (I) [1-0-7]

5th Indian Infantry Division:

Hex 1632: 10/5 (I), 5 Indian (H)

Ist Armoured Division:

Hex 1716: 201/1 (I)

W promieniu 1 hex od hex 1718: By/1 (T), 9L/1 (T), 10H/1 (T), 1R/1 (I)

1519: Ist (H)

W promieniu 1 hex od hex 1316: 2H/1 (T), 3Y/1 (T), 4Y/1 (T), 50/1 (I)

7th Armoured Division:

W promieniu 2 hexes od hex 1118: 3/7 (T), 5/7 (T), 8H/7 (T), IKR/7 (I)

Hex 1020: 7 (H)

Hex 0814: 3 (D)

Hex 0823: 29/5 (I)

Hex 0717: 7/7 (I) [4-1-9]

Hex 0213: 7/7 (I) [2-0-9]

Jednostki niezależne, nieprzyporządkowane do żadnej formacji

Hex2611:7(A)

W promieniu 2 hexes od hex 2508: 3 (A), 42 (T)

W promieniu 1 hex od hex 2310: 7 (T)

Hex 2015: 8 (T)

W promieniu 1 hex od hex 1911: 44 (T)

W promieniu 1 hex od hex 1810: 6 (A)

Hex 1011: 1 French (I)

W promieniu 2 hexes od hex 1020: KDG (A)

Hex 0912: 2 French (I)

Hex 0514: 4 (A)

13-17 Uzupełnienia alianckie

Stuart: 1

Grant: 4

Crusader: 2

Matilda: 1

Valentine: 2

Armored car: 1

Brytyjska piechota: 1

13.18 Alianckie posiłki:

28 Maja: 4 (T), 2 x Grant uzup, 1 x Crusader uzup, 1 x Yalentine uzup, 2 x British infantry uzup

2 czerwca: 1 (T), 1SF (I) 3 czerwca: 11 Indian (I) 5 czerwca: 6(T)

13.19 Zwycięstwo.

Gracz Osi wygrywa jeśli na koniec tury 5 czerwca kontroluje heksy 0912, 1411 i 1715. Każdy inny rezultat oznacza zwycięstwo Aliantów.

13.2 Operacja AIDA

Państwa Osi w Afryce miały dwie okazje do przeprowadzenia ofensywy z początkiem lata 1942r. Pierwsza to wyspa Malta, siedząca okrakiem na liniach zaopatrzenia Osi i źródło śmiertelnych ataków na konwoje wożące zaopatrzenie z Włoch do Afryki. Atak na wyspę mógłby znacząco poprawić warunki zaopatrzenia Osi, ale czy miałyby to jakieś znaczenie, gdyby wojska alianckie w Afryce nie zostały pobite? Druga możliwość to natychmiastowy atak na linię frotu na zachód od Tobruku. Wojska alianckie były silne, ale jednostki Osi również nigdy nie były tak silne, a równowaga sił mogła jedynie zmieniać się stopniowo na niekorzyść Osi. Dowódca Afryka Korps, Erwin Rommel, nie miał trudności dokonując wyboru i atak na linię obronnej pod Gazalą rozpoczął się 26 Maja.

13.21 Zasady specjalne - takie same jak 13.11.

13.22 Ustawienie.

Identycznie jak w poprzednim scenariuszu.

13-23 Uzupełnienia Osi.

Jeden czołg niemiecki, jeden włoski

13-24 Posiłki Osi

2 czerwca: Jeden czołg niemiecki, jeden włoski

10 czerwca: Jeden czołg niemiecki, jeden niemiecki samochód pancerny

18 June: Jeden czołg niemiecki jedna niemiecka piechota.

13.25 Uzupełnienia alianckie

Stuart: 1

Grant: 4

Crusader: 2

Matilda: 1

Valentine: 2

Armored car: 1

British infantry: 1

13-26 Posiłki alianckie

28 Maja 4 (T), 2 x Grant uzup, 1 x Crusader uzup, 1 x Yalentine uzup, 2 x British infantry uzup

2 czerwca: 1 (T), 1SF (I)

3 czerwca: 11 Indian (I) 5 June: 6 (T)

7 czerwca: 20 Indian (I), 1 x Grant uzup, 1 x Crusader uzup, 1 x Yalentine uzup, 1 x armored car, 1 x Brytyjska jednostka piechoty.

13.27 Zwycięstwo

Gracz osi zwycięża jeśli na koniec tury 22 czerwca kontroluje heksy 2422 i 1934. Każdy inny rezultat oznacza zwycięstwo Aliantów.

13.3 Brytyjczycy uderzają pierwsi.

Brytyjczycy nie czekali potulnie na atak Osi pod Gazalą. Wydłużali pustynną linię kolejową z Deltę w celu łatwiejszego dowożenia zaopatrzenia i posiłków na front. Natychmiast po zakończeniu rozbudowy linii, Generał Ritchie, dowodzący Armią Pustyni Północnej, planował zaatakować. Oczekiwał, że jego przewaga w broni pancernej pozwoli mu zadać ciężkie straty wojskom Osi i wypchnąć ich z Cyrenajki. Rozpoczęcie ataku planował na kilka dni przed atakiem rozpoczętym przez oddziały Osi, jednak opóźnienie programu budowy linii kolejowej spowodowało odłożenie ofensywy. Gdyby linia kolejowa została ukończona w terminie...

Ten scenariusz zakłada, że Brytyjczycy zdołali rozpocząć ofensywę kilka tygodni wcześniej niż było to historycznie możliwe, i przygotowania w celu wsparcia ofensywy zniweczyłyby wpływ sił powietrznych Osi.

13.31 Zasady specjalne

- Scenariusz zaczyna się turą 23 Maja i kończy wraz z końcem tury 22 czerwca.
- W pojemniku są którekolwiek 2 alianckie znaki impulsowe i nie ma żadnych znaków Osi.
- 24 Maja dodaj 1 do wyniku rzutu kością w celu określenia limitu dowództwa Aliantów i odejmij jeden od wyniku rzutu dla Osi.
- Ignoruj wszystkie modyfikatory w tabeli limitów dowództw.
- Wsparcie powietrzne Osi jest niedostępne.

13.32 Ustawienie Osi.

Jako pierwsi, jak poniżej.

XXI Italian Corps:

Hex 2403: XXI (H)

W promieniu 1 hex od hex 2814: 200 (I), 361 (I)

W promieniu 2 hexes od hex 2503: 85/60 (I), 86/60 (I), 7 (I), 33 (E)

W promieniu 2 hexes od hex 2205: 61/102 (I), 62/102 (I)

X Italian Corps:

Hex 1805: X(H)

W promieniu 2 hexes od hex 1906: 19/27 (I), 20/27 (I)

W promieniu 2 hexes od hex 1606: 27/17 (I), 28/17 (I)

W promieniu 3 hexes od hex 1805: 9 (I)

XX Italian Corps:

W promieniu 1 hex od hex 1106: XX (H), 65/101 (I) 66/101 (I). 34 (E)

W promieniu 1 hex od hex 0907: 1/132 (T), 2/132 (T), 3/132 (T), 132 (T), 501/132 (AA), 8/132 (I)

Afrika Korps:

W promieniu 1 hex od hex 0608: 1/15 (T), 2/15 (T). 1/15 (I), 2/15 (I), 3/15 (I), 53/15 (E), 33/15 (A)

Hex 0806: Afrika (H)

Hex 0209: 1/1/90 (I), 2/1/90 (I), 3/1/90 (I), 1/2/90 (I), 2/2/90 (I), 3/2/90 (I)

Hex 0408: 3/21 (A), 580/90 (A)

W stosie z jakąkolwiek jednostką Afrika Korps stają: 1/18 (AA), 2/18 (AA), 3/18 (AA), 1/33 (AA), 2/33 (AA), 3/33 (AA), Rommel (H)

13.33 Posiłki Osi

25 Maja: 1/21 (T), 2/21 (T), 1/21 (I), 2/21 (I)

2 czerwca: jeden czołg niemiecki, jeden włoski

10 czerwca: jeden czołg niemiecki, jeden niemiecki samochód pancerny

18 czerwca: jeden czołg niemiecki, jedna piechota niemiecka

13.34 Ustawienie Aliantów

Jako drudzy, jak niżej.

1st South African Division:

Hex 2307: 1/1 (I)

Hex 2506: 2/1 (I)

Hex 2508: 1 SA (H)

Hex 2707: 3/1 (I)

50th Infantry Division:

Hex 2109: 151/50 (I)

Hex 1809: 69/50 (I)

Hex 1810: 50 (H)

Hex 1410: 150/50 (I)

2nd South African Division:

Hex 2419: 6/2 (I) [4-1-7]

Hex 2317: 6/2 (I) [2-0-7]

Hex 2322: 2SA (H)

Hex 2121: 4/2 (I)

5th Indian Division:

W promieniu dwóch hexów od hexów 0815: 5 Indian (H), 9/5 (I), 10/5 (I), 11 (I)

Następujące formacje ustawiają się w promieniu 2 hexów od jakiegokolwiek z następujących hexów: 1213, 1611, 2112 lub 2509:

Ist Armoured Division:

1 (H), By/1 (T), 9L/1 (T), 10H/1 (T), 1R/1 (I), 201/1 (I), 2H/1 (T), 3Y/1 (T), 4Y/1 (T), 50/1 (I)

7th Armoured Division:

7 (H), 3/7 (T), 5/7 (T), 8H/7 (T), IKR/7 (I), 3 Indian (I), 29/5 Indian (I), 7/7(I)

Jednostki niezależne, nieprzydzielone do żadnej formacji:

Hex 1011: 1 French (I) Hex 0912: 2 French (I)

W stosie z jakąkolwiek jednostką jakiegokolwiek formacji: 7 (A), 3 (A), 42 (T), 7 (T), 8 (T), 44 (T), 6 (A), KDG (A), 4 (A), 4 (T), 1 (T), 1SF (I), 6 (T)

13.35 Posiłki alianckie

28 Maja: 2 x Grant uzup, 1 x Crusader uzup, 1 x Valentine uzup, 2 x Brytyjska piechota uzup

5 czerwca: 20 Indian (I)

7 czerwca: 1 x Grant uzup, 1 x Crusader uzup, 1 x Valentine uzup, 1 x armored car, 1 x Brytyjska piechota uzup

13.36 Zwycięstwo

Aliancki gracz wygrywa jeśli na koniec tury 22 czerwca kontroluje hexy 2303, 1802 i 1404. Jakikolwiek inny rezultat to zwycięstwo Osi.

Słowniczek oznaczeń na żetonach:

Parent Formation: Oznaczenie formacji

Unit ID: Identyfikator jednostki

Combat Strength: Siła walki

Unit Size: Wielkość jednostki (regiment: pułk) Typ jednostki (infantry: piechota)

Armor Value: Współczynnik walki pancernej.